

# Введение

Читая эту книгу, помните: цифровая революция успешно продолжается. Одна из причин того — популяризация цифровых видеокамер. Качество материалов, предоставляемых ими, выросло до профессионального уровня и продолжает расти. Подобные камеры сохраняют данные в цифровом виде, т.е. данные полностью готовы к непосредственной передаче в компьютер. После загрузки цифровых данных в компьютер вам понадобится Adobe Premiere Pro, чтобы на основе захваченных материалов создать красочный и увлекательный видеопроjekt.

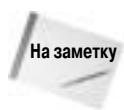
Программа Adobe Premiere Pro совмещает высокую производительность и простоту в использовании, многофункциональную рабочую среду и поддержку современных компьютерных технологий. Используя Premiere Pro, вы можете захватывать видеоклипы непосредственно из цифровой камеры, без вспомогательного программного обеспечения. После загрузки всех необходимых видео- и звуковых клипов вы вправе использовать их в качестве исходных материалов для создаваемого проекта. Для этого достаточно перетащить клип из одного окна в другое (в самом простом случае). Перемещение и упорядочивание клипов — настолько простая операция, что не вызывает затруднений даже у начинающих пользователей. Добавление переходов, которые обеспечивают плавную замену одного фрагмента фильма другим, а также эффектов, преобразующих видеоизображение до неузнаваемости, мало чем отличается от подобной операции в профессиональных студиях. Для более точной корректировки видеоизображения Premiere Pro предложит вам огромное количество специальных инструментов, “магически” преобразующих цвета на экране. После редактирования видеоматериалов ваш цифровой фильм можно будет опубликовать в Web, записать на видеокассету, компакт-диск или DVD. Вам не нужно беспокоиться о приобретении специального программного обеспечения — Premiere Pro имеет все необходимое для сохранения видеоданных на самых разных носителях.

## Для кого предназначена эта книга

Данная книга станет полезной видеопроюсерам, Web-дизайнерам, художественным редакторам, сотрудникам студий видеозаписи и обычным пользователям, увлекающимся съемкой цифровой видеокамерой. Все, кому интересно использовать компьютер для создания видеопроектов и сохранения их на дисках, кассетах и в Web, могут смело прибегать к ее изучению. В процессе чтения данной книги вы поймете, что она отличается от тех справочников, в которых описываются функции программы. В ней вы найдете конкретные задачи, которые вам придется решать самостоятельно (с нашей помощью). В этой книге есть все, что вам потребуется при изучении способов самостоятельного использования Premiere Pro для решения задач любого уровня сложности. После изучения программы вы еще долго будете пользоваться данной книгой в качестве справочного руководства, в котором приведена исчерпывающая информация относительно инструментов и функций Premiere Pro. Поэтому, не раздумывая, приступайте к изучению книги и содержащихся в ней практических занятий.

## Структура книги

При последовательном изучении глав этой книги вы ознакомитесь со всеми возможностями программы и станете экспертом видеомонтажа. Тем не менее, есть и такие пользователи, которые уже частично знакомы с инструментами Premiere Pro. Они могут изучать только отдельные главы книги, в которых рассмотрены новые для них команды и операции. Эта книга построена так, что каждая глава полностью описывает отдельный аспект программы, поэтому главы книги можно изучать в произвольном порядке, по мере необходимости обращаясь за новой информацией. В данном издании приведены пошаговые инструкции, которые помогут вам разобраться с премудростями выполнения практических задач. Обратитесь к прилагаемому к книге DVD, на котором сохранены клипы и вспомогательные материалы, используемые в примерах книги.



Самую свежую информацию о Premiere Pro вы найдете на Web-узле компании Adobe по адресу [www.adobe.com](http://www.adobe.com).

Книга *Adobe Premiere 2. Библия пользователя* состоит из семи частей. Описание каждой из них вы найдете ниже.

### Часть I. Знакомство с Premiere Pro

В первой части вы ознакомитесь с возможностями Premiere Pro, а также его основными инструментами. В первой главе приведено простое упражнение по созданию простейшего видеопроекта в Adobe Premiere Pro. В главе 2 вы найдете описание интерфейса программы: меню, палитр, окон и инструментов. Глава 3 поможет вам быстро настроить программу на оптимальную работу. В главе 4 вы приступите к изучению основных настроек проекта, а глава 5 научит вас захватывать видеоматериалы и звук с цифровой и аналоговой камер.

### Часть II. Редактируем вместе с Premiere Pro

Во второй части книги вы научитесь компоновать отдельные элементы видеопроектов. В главе 6 вы ознакомитесь с временной шкалой и последовательностями, на которых размещаются все компонованные видео- и звуковые фрагменты. В главе 7 вы продолжите знакомство с методами редактирования видеоматериалов на временной шкале и программных мониторах. В главах 8 и 9 ваше внимание будет обращено к управлению звуковыми данными. Глава 10 завершает вторую часть повествованием о переходах, их назначении и использовании.

### Часть III. Работа с надписями и графическими символами

Часть III посвящена управлению текстовыми данными и графическими объектами. В этой части мы будем работать с окном Title Designer и использовать содержащиеся в нем инструменты создания надписей. Вы научитесь создавать бегущий и прокручивающийся текст, использовать стили, шаблоны и логотипы. Особое внимание уделено специальным эффектам в надписях (например, эффекту отбрасывания тени). Окно Title Designer имеет дополнительное назначение — рисование простых фигур. В главах 11–12 вы найдете полное описание инструментов редактирования текста и графических объектов.

## Часть IV. Специальные методы редактирования и эффекты

В четвертой части книги рассматриваются специальные методы редактирования проектов и всевозможные эффекты, применяемые к клипам. В главе 13 речь пойдет об излюбленных методах многих профессиональных монтажеров — трех- и четырехточечном редактировании. Кроме того, вы найдете описание инструментов редактирования временной шкалы: Rolling Edit, Ripple Edit, Slide и Slip. В этой же главе описана методика покадровой обрезки клипов в режиме Trim окна Monitor. В главе 14 вы узнаете обо всех без исключения видеоэффектах программы, а в главе 15 — об эффектах прозрачности и способах их получения (см. категорию Keying окна Effects). В главе 16 описаны способы создания каше и фоновых изображений с помощью программ Photoshop и Illustrator. В главе 17 рассмотрены эффекты движения. Глава 18 ознакомит вас с методами использования инструментов цветовой коррекции Premiere Pro.

## Часть V. Вывод цифровых проектов в Premiere Pro

Научившись создавать красочные и привлекательные видеопроекты в Premiere Pro, вы должны будете представить их зрителю. В этой части вы научитесь выводить видеоданные на самые разные носители. В главе 19 описаны настройки экспортирования и методы сохранения проектов в форматах QuickTime, MPEG и AVI. В главах 20–21 речь пойдет об извечной проблеме — качественном отображении данных в Web при минимальных размерах файлов. Глава 22 посвящена выводу фильмов на кассету, а глава 23 — выводу на компакт-диски. В последней главе также рассмотрены проблемы совместного использования Premiere Pro и Macromedia Director, а также Flash.

## Часть VI. Premiere Pro и другие программы

Главы этой части описывают особенности взаимодействия Premiere Pro с некоторыми другими программами, такими как Audition, Encore, Photoshop, Illustrator, After Effects. В главе 24 вы познакомитесь с программой Adobe Audition. В следующих двух главах речь пойдет о программе Adobe Encore, основное предназначение которой — запись видеопроектов на DVD. В главе 27 вы ознакомитесь с пакетом After Effects, позволяющим совершенствовать проекты Premiere Pro путем добавления в него новых эффектов. Глава 28 продемонстрирует вам, как создаются альфа-каналы в Photoshop, которые впоследствии используются в Premiere Pro. Кроме того, здесь же рассмотрено создание проектов на основе кадров видеофильмов и последующее их редактирование в Photoshop. В главе 29 вы узнаете о методах создания текста и графических объектов в Adobe Illustrator, а также об использовании последних в видеопроизводстве (в качестве масок). Главы 30 и 31 посвящены редактированию проектов Premiere Pro в After Effects. В главе 30 речь пойдет о масках Безье и их анимации в проектах. Глава 31 рассказывает об анимации файлов Photoshop и Illustrator в After Effects, применении траекторий движения и создании составных видеоклипов.

## Часть VII. Приложения

Приложения в этой книге содержат описание аппаратных средств, которые понадобятся вам при использовании Premiere Pro и редактировании сложных видеопроектов. Вы также найдете список ссылок на Web-ресурсы и описание прилагаемого к книге DVD.

# Это должен знать каждый

Вы держите в руках книгу, в которой описан программный продукт, запускаемый только в Windows XP Pro и Windows XP Home. Рассматриваемая программа предназначена для использования профессиональными специалистами по монтажу.

## Комбинации клавиш

Когда в инструкциях описываются комбинации клавиш, то каждая клавиша в угловых скобках выделяется символом “+”. Например, чтобы снять выделение со всех клипов, нажмите <Ctrl+Shift+A>.

## Использование мыши

Если в книге указано щелкнуть на объекте, это означает, что вы должны навести на него указатель мыши и нажать основную кнопку мыши. Пользователи Windows, как правило, используют левую кнопку мыши, если специально не указано использовать правую. Двойной щелчок — это быстрое нажатие основной кнопки мыши два раза подряд при наведении указателя на необходимый объект.

## Команды меню

Если в книге рассматривается команда меню, то описание обычно сопровождается следующей записью: выберите File⇒Import. Если в рассматриваемом меню есть вложенное меню, то запись удлинится ровно на один элемент: выберите File⇒Export⇒Movie.

## Благодарности

Большое спасибо компании Adobe Systems за создание прекрасного программного продукта, который позволил нам воплотить в жизнь свои мечты. Специальные благодарности хотелось бы выразить сотрудникам Adobe Systems Джейсону Левину (Jason Levine), Брюсу Боману (Bruce Bowman), Стиву Килиски (Steve Kilisky), Вишалу Хандпуру (Vishal Khandpur), Венди Курамото (Wendy Kuramoto), Чарату Махешвари (Charat Maheshwari), Кевину Коулману (Kevin Coleman), Джилл Девлин (Jill Devlin), Питеру Грину (Peter Green) и Рону Дею (Ron Day) за их неоценимую помощь.

Спасибо всем сотрудникам Wiley Publishing, Inc, особенно Майку Роуни (Mike Roney), который поверил в важность этой книги и помог найти ей место в производственном графике издательства. Спасибо издателям Ричарду Суодли (Richard Swadley) и Барри Пруэтту (Barry Pruett) за неоценимую поддержку, а также редактору проекта Мартину Миннеру (Martin Minner) за выполнение самых сложных задач, без которых книга так и не увидела бы свет. Хочется также поблагодарить литературного редактора Гвинетт Гаддис Гошерт (Gwenett Gaddis Goshert) за проделанную работу по исправлению ошибок в предоставленных “рукописях”. Отдельная благодарность координатору Райану Стеффену (Ryan Steffen) и всем сотрудникам художественного отдела, которые помогали создавать прилагаемый к книге DVD, — Лауре Мосс (Laura Moss) и Кейт Дженкинс (Kate Jenkins). Большое спасибо Биллу Лайону (Bill Lyon) за качественное научное редактирование книги.

Громадное спасибо Томасу Смигу (Thomas Smith) из компании Digital Vision за предоставление цифровых клипов, которые вы найдете на прилагаемом к книге DVD.

Спасибо всем тем, кто переживал за нас и поддерживал во время написания этой книги (семьям, друзьям, знакомым и простым встречным, которые ежедневно дарили нам свои улыбки и радушие). Мы искренне надеемся, что с помощью этой книги вы научитесь создавать жизнерадостные фильмы, которые охотно будете просматривать не только вы сами, но и все ваши знакомые и родные.

Надеемся, вам понравится эта книга!